

3 デザイン学部

1) 平成19年度時間割

① 1年前期

	月	火	水	木	金	
1	9:00 ∩ 10:30	デザイン史 原田	情報リテラシーⅠ 原	環境を考える 矢部	情報リテラシーⅠ 原	
			羽深 武邑	情報リテラシーⅠ 大淵	情報リテラシーⅠ 大淵	
2	10:40 ∩ 12:10	デザイン原論 原田 吉田(恵) 武邑	色彩設計論 中井	札幌を学ぶ 原	日本語表現法 千葉 英語ⅠB 松井 英語ⅠB 向井 英語ⅠC マッドヴァ 英語ⅠA 大野	哲学と倫理 山田(友)
3	13:10 ∩ 14:40	造形基礎実習Ⅰ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)	造形基礎実習Ⅰ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)	英語ⅠA 水島 英語ⅠA 亘理 英語ⅠB 白土 英語ⅠC 山田(バ)	日本語表現法 千葉 英語ⅠB 松井 英語ⅠB 向井 英語ⅠC マッドヴァ 英語ⅠA 大野	現代社会と家族 原
4	14:50 ∩ 16:20	造形基礎実習Ⅰ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)	造形基礎実習Ⅰ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)	英語ⅠA 水島 英語ⅠA 亘理 英語ⅠB 白土 英語ⅠC 山田(バ)	スタートアップ演習 原・河野※ ※他両学部教員計20名	基礎カウンセリング 小坂 英語ⅠC 山田(バ) 英語ⅠC マッドヴァ 英語ⅠA 大野 英語ⅠB 白土
5	16:30 ∩ 18:00			人間関係を考える 椿	スタートアップ演習 原・河野※ ※他両学部教員計20名	基礎カウンセリング 小坂 英語ⅠC 山田(バ) 英語ⅠC マッドヴァ 英語ⅠA 大野 英語ⅠB 白土

② 1年後期

	月	火	水	木	金	
1	9:00 ∩ 10:30	プログラミングⅠ 大淵	デザイン方法論 酒井		体のしくみ 田中	情報リテラシーⅡ 原 情報リテラシーⅡ 大淵 手話 高橋
2	10:40 ∩ 12:10	プログラミングⅠ 大淵	感性科学 張	英語ⅡA 水島 英語ⅡA 亘理 英語ⅡB 白土 英語ⅡC マッドヴァ	統計の世界 原	情報リテラシーⅡ 原 情報リテラシーⅡ 大淵 手話 高橋
3	13:10 ∩ 14:40	コンピュータ基礎実習Ⅰ 城間 大淵 吉田(和)	コンピュータ基礎実習Ⅰ 城間 大淵 吉田(和)	英語ⅡA 水島 英語ⅡA 亘理 英語ⅡB 白土 英語ⅡC マッドヴァ	対人コミュニケーション 町田	プレゼンテーション 原、齋藤(利)、 吉田(和) 英語ⅡC 山田(バ) 英語ⅡC マッドヴァ 英語ⅡA 大野 英語ⅡB 松井
		造形基礎実習Ⅱ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)	造形基礎実習Ⅱ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)			
4	14:50 ∩ 16:20	コンピュータ基礎実習Ⅰ 城間 大淵 吉田(和)	コンピュータ基礎実習Ⅰ 城間 大淵 吉田(和)	宗教と思想 堀	対人コミュニケーション 町田	プレゼンテーション 原、齋藤(利)、 吉田(和) 英語ⅡC 山田(バ) 英語ⅡC マッドヴァ 英語ⅡA 大野 英語ⅡB 松井
		造形基礎実習Ⅱ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)	造形基礎実習Ⅱ 石崎 上遠野 杉 齋藤(利)			
5	16:30 ∩ 18:00			心のしくみ 橋本	芸術と文化 望月	現代社会と経済 近藤

概要

教育活動

研究活動

社会活動

平成20年度入学者選抜結果

附属図書館

役員会
及び教育
研究審議会
経営審議会

学内運営の概要

資料

③ 2年前期

	月	火	水	木	金
1	9:00 ∩ 10:30	実践英語A 松井 実践英語A 水島 ロシア語 ジダーノフ	デザイン法規 津幡	創造産業論 武邑	ユニバーサルデザイン論 酒井
	2	10:40 ∩ 12:10	現代芸術論 上遠野 実践英語A 松井 実践英語A 水島 ロシア語 ジダーノフ 中国語 照井	感性デザイン論 張	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA (3D) 望月
3		13:10 ∩ 14:40	ヒューマンファクターズ入門 田中 ジェンダーを考える 笹谷 中国語 照井	中国語 照井	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA (3D) 望月
	4	14:50 ∩ 16:20	デザイン解析論 中原 現代社会と国際関係 佐々木 中国語 照井	中国語 照井	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA (3D) 望月
5		16:30 ∩ 18:00	グループダイナミクス 鹿内		

※集中講義：認知科学は、9月3日～6日

④ 2年後期

	月	火	水	木	金
1	9:00 ∩ 10:30	ヒューマンファクターズ 田中 健康とスポーツ 服部 広告デザイン 吉田(和) 視聴覚教育メディア論 武邑 江川	コンピュータ基礎実習II B (ムービー) 田辺	コンピュータ基礎実習II B (ムービー) 望月	家具・インテリアデザイン 那須 中村 メディアビジネス フィッシャー・コーナ
	2	10:40 ∩ 12:10	空間デザイン論 吉田(恵) 那須 山田(良) 製品デザイン論 杉 コンテンツデザイン論 望月 メディアデザイン論 武邑	コンピュータ基礎実習II B (ムービー) 田辺 コンピュータグラフィクス 水越	コンピュータ基礎実習II B (ムービー) 望月
3		13:10 ∩ 14:40	エコロジーデザイン論 矢部 実践英語B 山田(バ)	コンピュータグラフィクス 水越	デザイン材料加工実習II 石崎 上遠野 コンピュータ基礎実習IIC (CAD) 城間 那須
	4	14:50 ∩ 16:20	デザイン総合実習I 韓国語 松田	博物館概論 矢部 奥岡 山田(悟) 高橋	デザイン材料加工実習II 石崎 上遠野 コンピュータ基礎実習IIC (CAD) 城間 那須
5		16:30 ∩ 18:00	デザイン総合実習I 生涯学習概論 木村		製品造形論 石崎 細谷

概要

教育活動

研究活動

社会活動

平成20年度入学者選抜結果

附属図書館

役員会 経営審議会
及び教育研究審議会

学内運営の概要

資料

2) カリキュラム

① 授業科目一覧

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数		
		必修	選択				
共通 教育科目	導入科目	スタートアップ演習	2		1年前期	2単位	
	教養科目	文化に対する 理解	哲学と倫理	2		1年前期	4単位 以上
			宗教と思想	2		1年後期	
			芸術と文化	2		1年後期	
			環境を考える	2		1年前期	
			教育を考える	2		2年後期	
	人間に対する 理解	心のしくみ	2		1年後期	4単位 以上	
		体のしくみ	2		1年後期		
		ジェンダーを考える	2		2年前期		
		人間関係を考える	2		1年前期		
健康とスポーツ		2		2年後期			
社会に対する 理解	現代社会と家族	2		1年前期	6単位 以上		
	現代社会と国際関係	2		2年前期			
	現代社会と経済	2		1年後期			
	礼儀を学ぶ	2		1年前期			
	ボランティア活動を考える	2		2年後期			
統計の世界	2		1年後期				
コミュニ ケーション 科目	外国語	英語ⅠA	1		1年前期	8単位 以上	
		英語ⅠB	1		1年前期		
		英語ⅠC	1		1年前期		
		英語ⅡA	1		1年後期		
		英語ⅡB	1		1年後期		
		英語ⅡC	1		1年後期		
		実践英語A	1	1	2年前期		
		実践英語B	1	1	2年後期		
		韓国語	1		2年前期		
		中国語	1		2年前期		
	ロシア語	1		2年前期			
	コミュニケーション・ 情報技術	日本語表現法	1	1	1年前期	4単位 以上	
		プレゼンテーション	1	1	1年後期		
		基礎カウンスリング	1	1	1年前期		
		対人コミュニケーション	1	1	1年後期		
グループ・ダイナミクス		1	1	2年前期			
情報リテラシーⅠ	1		1年前期				
情報リテラシーⅡ	1		1年後期				
合計						28単位以上	

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数	
		必修	選択			
専門 教育科目	デザイン基礎	デザイン原論	2		1年前期	16単位 以上
		デザイン史	2		1年前期	
		デザイン方法論	2		1年後期	
		色彩設計論	2		1年前期	
		感性科学	2		1年後期	
		感性デザイン論	2		2年前期	
		ユニバーサルデザイン論	2		2年前期	
		創造産業論	2		2年前期	
		現代芸術論	2	2	2年前期	
		デザイン解析論	2	2	2年前期	
		ヒューマンファクターズ入門	2	2	2年前期	
		認知科学	2	2	2年前期	
		デザイン法規	2	2	2年前期	
		エコロジーデザイン論	2	2	2年後期	
		情報社会論	2	2	2年後期	
	造形基礎	造形基礎実習Ⅰ	2		1年前期	6単位 以上
		造形基礎実習Ⅱ	2		1年後期	
		デザイン材料加工実習Ⅰ	2		2年前期	
	情報基礎	デザイン材料加工実習Ⅱ	2	2	2年後期	8単位 以上
		コンピュータ基礎実習Ⅰ	2		1年後期	
		コンピュータ基礎実習ⅡA(3D)	2	2	2年前期	
		コンピュータ基礎実習ⅡB(ムービー)	2	2	2年後期	
		コンピュータ基礎実習ⅡC(CAD)	2	2	2年後期	
	プログラミングⅠ	2		1年後期		
	プログラミングⅡ	2		2年前期		
合計						40単位以上

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数	
		必修	選択			
専門 教育科目	空間 デザイン系	空間デザイン論	2		2年後期	展開科目から一つの系の全科目を含め合計34単位以上を修得
		空間デザイン史	2		2年後期	
		景観デザイン論	2		3年前期	
		都市計画論	2		3年前期	
		空間デザイン法規	2		3年後期	
		構造力学	2		3年後期	
		建築構法	2		3年後期	
		構造・材料実験	2		3年後期	
		建築設備計画	2		4年前期	
		建築計画論	2		3年前期	
	環境計画論	2		3年前期		
	家具・インテリアデザイン	2		2年後期		
	住宅論	2		4年前期		
	製品 デザイン系	製品デザイン論	2		2年後期	展開科目から一つの系の全科目を含め合計34単位以上を修得
		製品デザイン史	2		3年後期	
		製品造形論	2		2年後期	
		製品計画論	2		3年前期	
		感性情報学	2		3年前期	
		ヒューマンファクターズ	2		2年後期	
		インタラクティブデザイン	2		2年前期	
		メカトロニクス	2		3年後期	
		ロボティクス	2		4年前期	
		感性インタラクティブデザイン	2		3年後期	
	プロトタイプシミュレーションⅠ	2		3年前期		
	プロトタイプシミュレーションⅡ	2		3年後期		
ヒューマンケア機器デザイン	2		4年前期			
コンテン ツデザイン系	コンテンツデザイン論	2		2年後期	展開科目から一つの系の全科目を含め合計34単位以上を修得	
	デジタル映像史	2		3年後期		
	コンテンツ制作システム論	2		3年前期		
	物語デザイン論	2		3年前期		
	バーチャルリアリティ	2		3年後期		
	コンピュータグラフィクス	2		2年後期		
	アニメーションⅠ	2		3年前期		
	アニメーションⅡ	2		3年後期		
	デジタル音響デザイン	2		4年前期		
	ダイナミックオブジェクトデザイン	2		2年後期		
マルチメディアコンテンツデザイン	2		3年前期			
デジタル映像コンテンツデザイン	2		3年後期			
ネットワークシステムデザイン	2		4年前期			
メディア デザイン系	メディアデザイン論	2		2年後期	展開科目から一つの系の全科目を含め合計34単位以上を修得	
	メディア文化史	2		3年前期		
	知的財産権論	2		3年前期		
	メディア芸術論	2		3年後期		
	アートマネジメント論	2		3年後期		
	広告デザイン	2		2年後期		
	ブランド構築	2		3年前期		
	デジタルアーカイブ	2		3年後期		
	コンテンツ流通技術	2		4年前期		
	メディアビジネス	2		2年後期		
出版メディアデザイン	2		3年前期			
インターネットメディアデザイン	2		3年後期			
放送メディアデザイン	2		4年前期			
合計						34単位以上

区分	授業科目の名称	単位数	配当 年次	修得 単位数			
					必修	選択	
専門 教育科目	デザイン応用	寒冷地デザイン論	2		3年後期	8単位 以上	
		観光とデザイン	2		3年後期		
		地場産業振興論	2		3年後期		
		デザインマネジメント	2		4年前期		
		起業論	2		4年前期		
		デザイン英語	2		4年前期		
		学外実習A(インターンシップ)	2		3年前期		
		学外実習B(フィールドスタディ)	2		3年前期		
		学部連携	2		3後~4前		2単位
		デザイン 総合実習	デザイン総合実習Ⅰ	2			2年後期
デザイン総合実習Ⅱ	2			2年前期			
デザイン総合実習Ⅲ	2			3年後期			
卒業研究	卒業研究	6		4年	6単位		
合計						22単位以上	

区分	授業科目の名称	単位数	配当 年次	修得 単位数
自由 科目	学芸員課程 関連科目	1(自由) 2(自由) 1(自由) 2(自由) 1(自由) 3(自由) 1(自由)	2年後期 2年後期 3年前期 3年前期 3年前期 3年前期 2年後期	11単位

概要

教育活動

研究活動

社会活動

平成20年度入学者選抜結果

附属図書館

役員会
及び教育
研究審議会

学内運営の概要

資料

② 卒業要件

区分	必修	選択	合計
共通教育科目	13	15	28
専門教育科目	40	56	96
(基本科目)	(26)	(14)	(40)
(展開科目)	-	(34)	(34)
(発展科目)	(14)	(8)	(22)
合計	53	71	124

3) 教育活動

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
デザイン原論 ◎吉田 恵介 原田 昭 武邑 光裕	講義 30時間	1年次 前期	デザインの概説とこれまでのあるいはこれからのデザインについて、デザインの基本的な考え方や広範なデザインの対象を理解する。まず、原田はデザインの基本的な考え方や概念について述べ、また、さまざまな製品のデザインについて、デザインの対象、設計・計画手法、最新の取組を概説する。つぎに、吉田は公園や緑地等の大規模空間を含む空間のデザインについて、デザインの対象や設計思想・計画手法を具体的な事例を取り上げて解説する。さらに、武邑はデジタル映像やゲーム、ウェブに至る多様なコンテンツ創造とメディア流通計画やビジネスモデルのデザインについて、最新の取組を具体的な事例を取り上げて解説する。
デザイン史 ◎武邑 光裕 原田 昭 羽深 久夫	講義 30時間	1年次 前期	デザインの理解を深めるため、社会、産業、生活、文化が変化する中で、どのようにデザインが変遷してきたのか、デザインの時系列的な変遷を背景となる環境と対比しながら概説する。デザインの歴史の変遷について、代表的なデザイン思想とその歴史的意味について概観し、あわせて現代デザインの問題点とその展開について理解することを目的とする。
色彩設計論 ★中井 和子	講義 30時間	1年次 前期	色彩はデザインの基礎となる重要な要素である。色彩の基本的原理を学習するとともに、平面・立体・空間・環境など、いろいろな造形物や空間へ応用する能力の習得を目指す。色の見え方、色のイメージと性質、色の測定方法と表現、色彩の心理作用など、人間の生活環境との関係性のなかで、色彩の有効活用や色彩計画について考え学習する。
造形基礎実習Ⅰ ◎齋藤 利明 石崎 友紀 上遠野 敏 杉 哲夫	実習 60時間	1年次 前期	対象を的確にとらえる観察力や洞察力と、取り込んだイメージを正確に表現する基礎的能力を身に付けるため、鉛筆デッサン等のトレーニングを行う。モチーフを観察し、そこに潜むかたち・色・材質感などの特徴をとらえながら、用具の特性を生かして描写することにより、デザインの基礎となる観察力や平面での描写力、構成力、表現力などを身に付ける。
デザイン方法論 酒井 正幸	講義 30時間	1年次 後期	生活者のニーズを把握し、それに適合する製品・サービスのコンセプトの創出、プロトタイプ制作、検証、市場導入に至るまでの一連のデザインプロセスと各ステージでの方法論を学ぶ。具体的には下記各項目について講義と演習を通じて学習する。 1 フォーカスグループや直接観察による課題発見 2 プレーンストーミングや商品地図法によるコンセプトメイキング 3 ユーザビリティテスト、アピランステスト等による検証と見直し 4 市場導入にあたって配慮すべき事項の確認

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
感性科学 張 浦 華	講義 30時間	1年次 後期	人間は理性によって合理的判断をすることのほかに、感性の働きによって心地よいといった感情を持つが、こうした感性の働きはデザインに大きく取り入れられようとしている。感性は曖昧であるという理由で自然科学の対象とされてこなかったが、近年になって感性の働きが理性の働きと同様に重要な意味を持っていることが解明されてきた。感性の働きが人間にとってどのような役割を果たしているのか、これまでの感性科学の取組を紹介しながら、感性科学の基礎を理解させる。
造形基礎実習Ⅱ ◎杉 哲 夫 石崎 友紀 上 遠野 敏 齋藤 利明	実習 60時間	1年次 後期	造形基礎実習Ⅰで身に付けた平面の表現能力をもとに、立体的なアイデアをスケッチ・パースや展開図、投影図等により平面表現する手法を習得する。平面の図案から紙やクレイ、石膏といった実材を使った立体モデルを制作することによって、2次元の図面と3次元モデルの関係やデザインに必要な立体物の構成について理解させるとともに、立体物の制作を通じて3次元の表現力を養う。
コンピュータ基礎実習Ⅰ ◎大 瀨 一 博 城 間 祥 之 吉 田 和 夫	実習 60時間	1年次 後期	コンピュータを利用したデザイン作業において一般的に用いられるフォトタッチソフト及びドロー系ソフトの基本操作を理解させる。フォトタッチソフトでは、写真画像の補正、効果、変形の技術をフォトコラージュ作品の制作を通して学習させる。ドロー系ソフトでは、ベジェ曲線の操作技術習得を目的として図面、イラストレーション、オリジナルタイプフェイス制作を行う。また、これらのソフトを連携して活用する手法や、ページレイアウトソフト・PDF加工などへの展開も見据えながら、印刷物・Web・オンラインプレゼンテーションなどに応用可能な表現手法を身につけさせる。
プログラミングⅡ 大 瀨 一 博	演習 30時間	1年次 後期	Webサイト構築に必要とされるプログラミング技術を理解させる。Web制作の現場では、Web制作用ソフトウェアを利用することが多いが、その場合でも基本的なHTMLの知識は必要とされる。具体的には、インターネットのしくみを理解させながら、HTML・XHTMLとスタイルシート（CSS）によるWebサイト制作演習を行う。
感性デザイン論 張 浦 華	講義 30時間	2年次 前期	デザインの評価は論理的側面ばかりでなく感性的側面による点に特徴がある。人間特有の外界認識方法である感性が、感性評価、情報処理、情報検索などの認識過程で、どのような特徴を有するのか、方法論的な視点も加えながら、人間の感性の働きをデザインにどのように組み込んでいけばよいかについて解説する。感性的概念形成（印象・連想）などのように感性工学の側面からデザイン企画を行うと、いかに効果的であるかについて理解させる。
ユニバーサルデザイン論 酒 井 正 幸	講義 30時間	2年次 前期	ユニバーサルデザインを生み出す背景となった現代社会の高齢化、IT化に伴う社会システムの複雑化の現状等を理解した上で、ユニバーサルデザイン開発方法論について学習する。障害者や機能の低下した高齢者のみならず多様性を持つ健常者の心身特性や生活実態を理解し、すべての製品・システム・サービスが具備すべき特性とそれを実現するためのプロセスや方法論について事例を交えて学習する。
創造産業論 武 邑 光 裕	講義 30時間	2年次 前期	英国の創造産業振興政策に始まり、世界的な潮流となった「創造産業」を概観し、創造性（Creativity）を原資とする新たなデザイン産業のあり方とは何かを理解させる。インクルーシブデザイン、ブランド・アイデンティティ、コミュニケーションデザイン、経験デザインといったデザインの新潮流と、芸術文化産業に求められる「創造性」と「コンテキスト」の意味を解説する。

概要

教育活動

研究活動

社会活動

平成20年度入学者選抜結果

附属図書館

役員会
経営審議会
及び教育
研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
現代芸術論 上 遠野 敏	講義 30時間	2年次 前期	現代芸術の基本理念とその特徴を、時代背景や地域特性とともに概説する。モダンアート、ダダイズム、シュルレアリズム、抽象表現主義、ポップアート、ミニマルアート、アースワーク、コンセプチュアルアート、ポストモダニズム等について、代表的な作家の作品を紹介しながら、歴史的・地域の特徴について概観する。
デザイン解析論 中 原 宏	講義 30時間	2年次 前期	デザインを進める上で重要となる、要素間の関連性やデータの背後に潜む要因を探求する能力、主要要因を識別する能力などの養成を図る。具体的には、社会調査・意識調査の調査手法と分析手法、相関分析、回帰分析、多変量解析など、各種データ分析手法の基礎について学ぶ。
ヒューマンファクターズ入門 田 中 敏明	講義 30時間	2年次 前期	人間に適合する機器・環境システムを設計することは人の生活の質を高めるうえで今日重要な課題となっており、このため人間・機械・環境系を統合的に考慮する事が必要である。本講義では人間の生活が快適なものとなる環境設計・機器開発をデザインするうえで必要な人間の基本的・正常な諸特性を人間工学的視点から講義する。さらに、人の作業能力に適合した快適で、疲労の少ない、安全な機器・環境・作業条件等を構築するための分析手法等の基礎を講義する。 1 ヒトの運動・動作に必要な機能の基本的特性を理解する。 2 ヒトの生体計測及び動作分析方法の基礎を学ぶ。 3 ヒトの快適性と環境条件を理解する。
デザイン法規 ★津 幡 笑	講義 30時間	2年次 前期	デザインの開発を行う上で、他人の権利を侵害せず、かつ自己の新たな権利を構築するには、知的財産権の制度を理解し、情報を調査・分析する必要がある。ここでは、著作権、意匠権、商標権といった知的財産権を中心にしながら、デザインと関連の深い各種法規について、基本的な知識を体系的に習得するほか、法規が制定された背景や意義を理解する。
デザイン材料加工実習I ◎上 遠野 敏 石 崎 友紀 齋 藤 利明	実習 60時間	2年次 前期	デザインの材料にはさまざまなものがあるが、ここでは木やプラスチック、セラミックスといった材料の特性について概説した上で、実際に課題を制作させ、材料の特性に合わせた加工技術や各種工作機械の活用方法を習得させる。また、デザインの目的に合致した材料の選択と、その加工方法についても理解させる。
コンピュータ基礎実習IIA (3D) 望 月 澄人	実習 60時間	2年次 前期	コンピュータの三次元空間を用いた造形表現を学び、モデリング、マッピング、レンダリング等のCG(コンピュータグラフィクス)独自の技術を理解した上で、その性質をデザインや表現に結び付ける手法を学ぶ。また、自由度の高い連続した曲面を定義できるサフェースモデラーやメッシュ系のアルゴリズムを持った3DCGソフトウェアを用いることにより、建築やプロダクトなどの人工物だけでなく、人間や動植物といった有機的な形態や材質感の表現を含めた立体造形物を構築する技術を習得させる。
プログラミングII 城 間 祥之	演習 30時間	2年次 前期	VisualBasicプログラミング演習を通してプログラミング言語への興味を喚起し、他のスクリプト言語への足掛かりを得ることを目標とする。特にここでは、簡単な数値計算・図形描画プログラムの作成を通して、VisualBasicの画面を構成するウィンドウやツールボックスの役割と操作を習得させるほか、フォームウィンドウに配置した各種ツールとその動作を制御する関数プロシージャの作成を通してプログラムで制御する方法を習得して、インタフェースデザインとの関係を理解させる。また、これらのプログラム演習を通して、Visual-Basicの基本文法を習得させる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
認知科学 ★吉橋 昭夫	講義 30時間	2年次 前期	人間の認知と思考に関する研究を中心に、「わかること」「理解すること」に関する認知科学の知見を概観する。さらに、これまでの文献や実験などを参照しながら、知的な人工物と人間との関わりについて探り、インタフェース・デザインへの応用について考察する
エコロジーデザイン論 矢部 和夫	講義 30時間	2年次 後期	生物を分子レベルから、生態系レベルまで幅広い階層構造から把握し、この過程を通じて、生命現象の生と死の不可逆性、生物の利己的な本質や空間内の多種共生のしくみを学びながら、地域の生物多様性を保全・向上することの意義について論じる。また、主要な自然生態系の構造と機能の概要を解説するとともに、これを基にしてビオトープ造成や自然再生の先進的な技術や事業を紹介しながら、エコロジーデザインの基礎的な概念を理解させる。
情報社会論 ◎★月尾 嘉男 ★小泉 昌弘 ★佐藤 太紀 ★服部 裕之 ★堀田 太	講義 30時間	2年次 後期	近年、情報技術の進展は著しく、ボーダーレスでリアルタイムな情報の伝達や共有は、これまでの社会を大きく変えようとしている。ここでは、社会、文化、生産活動における情報の役割や仕組みを概説するとともに、近代以降の情報技術の進展や、現代の情報社会がもたらす社会システムの変革について、さまざまな角度から講義する。
デザイン材料加工実習Ⅱ ◎石崎 友紀 上 遠野 敏	実習 60時間	2年次 後期	デザイン材料加工実習Ⅰで習得した知識や加工技術を発展させるために、ここでは金属を取り上げる。さまざまな金属の特性について概説した上で、実際に課題を制作させ、金属の切除・曲げ、溶接、ロウ付け、組立てといった加工技術を習得させる。また、デザインの目的に合致した金属の選択と、金属に合わせた加工方法についても理解させる。
コンピュータ基礎実習ⅡB (ムービー) ◎望月 澄人 ★田辺 達也	実習 60時間	2年次 後期	デジタル映像技術の進歩は、合成技術の革新でもありとも言え、レイヤーに分けられたキャラクター、小道具、背景などの画像やムービーについて、性質の異なったソースを自在に融合させた映像制作が可能のため、さまざまな表現を行うことができる。ここでは、CGアニメーションの基本的技術を学び、動く、変形する、出現と消滅、繰り返すなどの映像の基礎的手法を学び、映像制作を通して表現技術を養う。
コンピュータ基礎実習ⅡC (CAD) ◎城間 祥之 那須 聖	実習 60時間	2年次 後期	3次元物体形状を図面に表現する製図法の基礎について、実際の製図を通して習得させたうえで、コンピュータを利用した設計技術・表現技術、特にCAD (ComputerAidedDesign) を通じて図面表現と具体的設計方法について理解させる。授業では、CADの利用法について、①基本的な設定、②作図法、③表現方法の3段階に分けて解説し、複数のアプリケーションを複合的に用いた表現能力を養う。特にここでは、建築系CAD (VectorWorks) と製品系CAD (Solid Works) の操作・表現技術を修得し、授業後半ではCADを用いたオリジナルの設計を行い、デザインツールとしてCADを利用する基礎的な能力を養成する。
空間デザイン論 ◎吉田 恵介 那須 聖 山田 良	講義 30時間	2年次 後期	デザイン基礎科目(デザイン原論、デザイン史等)を踏まえ、人間と環境を考えた空間デザインのありようと課題について具体的に理解し、さまざまな空間デザインを行う際の視点と姿勢を学ぶ。具体的には、空間デザインを行う意義と有用性について哲学・倫理・技術面からのパースペクティブな思考を行い、屋内外、都市・自然風景地といったさまざまな空間デザインの具体的な事例に基づき、その背景とプロセスについて学ぶ。様々な空間を通して、私たちが作る人工環境の意味・意匠・機能について思考する基礎力を養う。

概要

教育活動

研究活動

社会活動

平成20年度入学者選抜結果

附属図書館

役員会
及び教育
研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
空間デザイン史 羽 深 久夫	講義 30時間	2年次 後期	空間デザインを地域ごとに分け、各地域の時代を古代、中世、近世に分けて、住宅を中心とした空間デザインの歴史的な成立と展開を概説する。19世紀以降は近代デザインと現代デザインに分けて、日本と世界における住宅を中心とする空間デザインの歴史を国際様式、地域、環境の視点から、その展開と系譜を概説し、21世紀における日本の空間デザインの方向性を明らかにする。また、北海道における空間デザインの歴史的な過程についても概説する。
家具・インテリアデザイン ◎那 須 聖 ★中 村 昇	講義＋演 習 30時間	2年次 後期	日常生活の居住環境の中にかかわりの深い家具と、建築物の内部空間を構成するインテリアのデザインについて、具体的な事例を用いて理解を深める。また、建築空間や都市空間における要素としての家具や内部空間について、的確な空間把握と利用目的に応じた設計をするための能力を養う。授業では、家具・インテリアデザインの歴史、インテリアデザインの因子を理解した上で、演習を通して、使用目的や素材・形態・使用環境それぞれの関係を考慮したデザイン能力を身に付ける。さらに、実物大の家具モデルの制作を通して具体的なデザイン能力を養う。
製品デザイン論 杉 哲夫	講義 30時間	2年次 後期	製品デザインは、未来への夢を描く中から人とモノと環境との間にある課題を発見し、具体的なカタチを通じて解決を図っていくものである。ここでは、具体的な製品デザインの事例を取り上げながらアイデア発想の視点や、製品をデザインしていく上で必要な条件やプロセスを理解し、自らの考えをデザインする方法論の基礎を身に付けることを目標とする。
製品造形論 ◎石 崎 友 紀 細 谷 多 聞	講義 30時間	2年次 後期	「形態は機能に従う」と語ったのは20世紀初頭、アメリカの建築家ルイス・サリバンだが、それ以後「機能美」などという表現も出現して人間が作るあらゆる道具に多大な影響を与え、合理主義的な近代製品デザイン造形の基本的な考え方とされている。ここでは、機能の完全進化形としての生物や植物の持つ構造や形態を製品造形に応用する手法を解説する。また、情報化に伴う社会的価値観と生活意識の変化により、機能よりも感性的な評価やメッセージ性等が製品の造形に考慮されるべき要素として求められる傾向もあり、そうした事柄についても考察する。
ヒューマンファクターズ 田 中 敏 明	講義＋演 習 30時間	2年次 後期	基本科目として学んだヒューマンファクターズ入門の理解のもとに、人間の様々な機能・能力障害等を理解するための人間工学・福祉工学的手法について学ぶ。また、実習等において動作課題に関する運動学的分析を行い人間の関節・筋活動・動作等の正常と異常を理解する。さらにヒトの機能・能力障害を補償するための医療福祉機器について理解を深める。 1 ヒトの運動・動作を中心とした機能・能力に関する正常と異常を理解する。 2 実習を通してヒトの様々な障害を理解するための運動学的分析手法を学ぶ。 3 各種福祉機器について学ぶ。
コンテンツデザイン論 望 月 澄 人	講義 30時間	2年次 後期	コンピュータグラフィックスを始め、アニメーションやウェブ等を対象とするコンテンツデザインの基本的な考え方を理解させる。多様化するさまざまなメディアが存在する中で、コンテンツを制作することは、知的欲求や感情的欲求を満たすコンテンツを生産し供給することである。コンテンツはどのような欲求に対して制作され、どのようにデザインされるのか、他のデザインとどこが違うのかなどについて論じる。
コンピュータグラフィックス ★水 越 洋	講義＋演 習 30時間	2年次 後期	コンピュータグラフィックスの技術進化を解説し、進化を遂げるCG表現技術などを、主要なソフトウェアを用いて学ぶ。高度化する3次元コンピュータグラフィックス技術や実写との合成技術など、映画等で用いられている先端のCG表現領域についても触れる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
ダイナミックオブジェクトデザイン ◎齋藤 利明 城間 祥之	演習 30時間	2年次 後期	ロボットのようなダイナミックオブジェクトは高度情報化社会における動態人工物である。ここでは、人工物の表現制作と動態技術の側面からダイナミックオブジェクトデザインについて学ぶ。
メディアデザイン論 武邑 光裕	講義 30時間	2年次 後期	マスメディアからマルチメディアまで、多様なメディア形式の中で流通するコンテンツをプロデュースし、具体的なメディアの選択から流通形態にまで及ぶ新たなデザイン領域の可能性を概観する。クリエイティブな発想、構想力によるメディアの創造とその展開過程など、放送、映画、音楽、出版、インターネットなど、主要メディアを通じた「文化の産業化」過程について学ぶ。特に、グローバル化するメディア産業を見据え、国際戦略としてのコンテンツ流通とメディア・プロデュースの文脈、具体的なメディアビジネスを通しての国際競争力あるメディアデザインを概説します。各国の著作権ビジネスや、ローカリゼーション（地域化）とグローバル化（世界化）とのダイナミックな対話によるコンテンツ・プロデュース手法、デザイン戦略におけるグローバル化への対応など、近年のグローバル・メディアデザインの戦略的な背景などを考察することで、世界市場で通用するコンテンツの創造とはいかなるものかを、権利発生からその販売までを通してシミュレーションします。
広告デザイン 吉田 和夫	講義＋演習 30時間	2年次 後期	広告を取り巻く環境の変化はITの技術革新と消費者のライフスタイルの多様化に集約される。IT技術の進歩によるメディアの再評価は広告そのものの概念まで変容させている。同時に消費者の行動様式の解釈も、意識と心の分析など、より本質的な観点からのアプローチが要求されている。これらを踏まえメディアの多様性を意識した次世代の広告のあり方を探る。演習では世代別ライフスタイルを基にしたコミュニケーションコンセプトの立案と企画・発想力の開発に力点を置いた広告課題の制作を行う。
メディアビジネス フィッシャー ニーナ	演習 30時間	2年次 後期	メディアビジネスを事業化するまでの筋道を核として、多様なメディアビジネスモデルを取り上げる。主要メディア（テレビ、映画、音楽、出版、インターネット、イベントなど）における新たなビジネスモデルを、各メディアを代表する事例研究とその分析を通して学ぶ。メディア形式と内容を理解し、テレビから携帯電話に至る一連のメディア環境から生まれるメディアビジネスについても考察する。今期は、映像関連産業をターゲットとするサッポロにおける都市ブランディングを実証し、世界の映画とメディア・コミッションの役割やその成功事例を検証するとともに、実際にサッポロの映像ブランディング事業をシミュレートする。北海道、サッポロ地域における映画とメディアビジネス開発のための映像プロモーション制作の提案を行う。
デザイン総合実習Ⅰ (空間デザインコース) ◎吉田 恵介 中原 宏 羽深 久夫 矢部 和夫 斉藤 雅也 那須 聖 山田 良	実習 60時間	2年次 後期	デザイン基本科目（デザイン原論、デザイン史、色彩設計論、ユニバーサルデザイン論、造形基礎実習、コンピュータ基礎実習等）や展開科目（空間デザイン論、家具・インテリアデザイン等）の習得を踏まえ、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。身近な住環境の把握から住空間計画、街並み景観計画の基礎実習へと徐々に制作プロセスに従いながら、空間デザインの基礎的な表現方法を学ぶと共に、併せて空間をデザインすることの意義を学ぶ。

概要

教育活動

研究活動

社会活動

平成20年度入学者選抜結果

附属図書館

役員会
及び教育
研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・目標
デザイン総合実習Ⅰ (製品デザインコース) ◎杉 哲夫 石崎 友紀 酒井 正幸 田中 敏明 張 浦華 三谷 篤史	実習 60時間	2年次 後期	デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、実験や制作などの実習を通じ、デザインに関する知識・技術をより深める。デザイン総合実習Ⅰでは、製品デザインとして必要な調査分析や実験、デザインモデル制作やレポート作成などの基礎的能力を身に付ける。
デザイン総合実習Ⅰ (コンテンツデザインコース) ◎齋藤 利明 城間 祥之 望月 澄人 細谷 多聞 大淵 一博	実習 60時間	2年次 後期	デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。
デザイン総合実習Ⅰ (メディアデザインコース) ◎武邑 光裕 上遠野 敏 吉田 和夫 エル サニ マロアン フィッシャー ニーナ	実習 60時間	2年次 後期	デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。多様なメディアを対象とするデザイン・プロジェクトを理解し、経済活動や文化の創造に寄与するメディア・デザインの方法論を、多様な実習過程を通して学ぶ。
生涯学習概論 ★木村 純	講義 15時間	2年次 後期	今日、生涯学習の重要性が増し、人々が様々な機会と方法で継続的に学習することが求められるようになった。人々の生涯学習は、従来の「生活拡充共生型」の社会教育にとどまらず、職業やまちづくりなどに必要な専門的能力の獲得を目指す「リカレント教育」(あるいは継続教育)を含むものとして展開しているが、後者も含む生涯学習活動を支援・促進する理論・方法等の理解を図る。
博物館概論 ◎矢部 和夫 ★奥岡 茂雄 ★高橋 信裕 ★山田 悟郎	講義 30時間	2年次 後期	博物館の歴史を通して博物館の概念を理解し、併せて博物館法を通して博物館への基本的認識を深める。また、文化財の収集や保存、展示等の基礎的な知識を習得することにより、博物館施設への関心を喚起することを目標とする。
視聴覚教育メディア論 ◎武邑 光裕 ★江川 克之	講義 15時間	2年次 後期	コミュニケーション・メディアの中でも、視聴覚教育メディアの役割と意義について論ずる。特に、博物館・美術館における視聴覚メディアの利用から、マルチメディアやクロスプラットフォーム・メディア、デジタル情報を処理するメディアの利活用法など、知的財産権や著作権処理を含むメディアリテラシーの観点からも概説する。20世紀に大規模な進化を遂げた電子メディアは、社会的、文化的な公共空間にも浸透し、従来の言語コミュニケーションに視覚情報やデジタル・コミュニケーションの特性を付加してきた。近年のIT(情報技術)革命など、急速に変化するメディアとグローバルな文化空間の中で機能する視聴覚メディアの可能性を考察し、メディアが人間社会に与える影響を考え、メディアに対する正しい理解を促すことも、本授業のねらいのひとつである。博物館・美術館における次世代の視聴覚メディアの効果的な支援教具としての位置付けについても、多彩な事例を分析し、世界の博物館・美術館における先進的な視聴覚メディアのデザイン計画についても概観する。

◎印：科目責任者（オムニバス形式等の場合）

★印：非常勤講師